

ГРИВА МЕДУЗЫ

Автор Статьи: Кейт Бейкер
Перевод: Валентин Дмалекс
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс
Контактный адрес: valmalex@ua.fm
Author: Keith Baker
Translate: Валентин Дмалекс
Pageproof & Design: Valentine Dmalex
Contact adress: valmalex@ua.fm

материал взят с
www.bossythecow.com



www.valdmalex.narod.ru

Голова медузы увенчана гривой из змей. Человеку тяжело понять взаимоотношения между медузой и её змеями: независимы ли они, живые ли они существа, или просто дополнение самой медузы? Телодвижения её змеиной гривы отражает эмоции медузы, или змеи сами по себе реагируют на окружающую обстановку?

Правда, расположена где-то по середине. Медуза способна контролировать своих змей. В сражении она способна направлять их ядовитые укусы во врагов. Когда она хочет быть незаметной, она может заставить их быть неподвижными и тихими. Но когда она не отдаёт им команды, змеи двигаются само по себе. В целом, движения змей отражают настроение медузы. Если она разозлена, её змеи шипят и угрожают субъекту её гнева; если подавлена, то змеи могут свисать вдоль шеи и с плечей, как будто обвивают её.

В этой статье представлены две новые опции для медуз: новая черта, доступная для любой из медуз, и вариант для персонажу, доступный для медуз с определённым классом.

ЗМЕИНАЯ СВЯЗЬ

Среди большинства рас, чародеи и маги призывают та-

лисманов, в то время как рейнджеры и друиды устанавливают связь с животным спутником. Хотя медузы тоже могут следовать этим традиционным путям, они все же выделяются из этих выборов, и могут развить более тесную связь с их змеиным духом, расположенным внутри них, отражаясь в гриве её живых волос. Данное условие на усмотрение МП, позволить вам применение этого варианта, если да, то доступен ли совместно с классами применяющими животных спутников или талисманов. Если да, то змеиная связь заменяет соответствующую особенность класса для медузы; маг с образованием змеиной связи не способен в дальнейшем призывать и использовать талисмана.

Змеиная связь усиливает способности гривы медузы, а также дарует ей рассмотренные ниже способности.

Уровень Класса: Уровень персонажа в определённом классе обычно даёт ему животное-спутника или талисмана. При определении способностей её животного-спутника, медуза рейнджер принимается как друид с половиной её уровня в

Уровень Класса	КС яда	Особое
1-й-2-й	+1	Настороженность, влияние на змееподобных
3-й-5-й	+2	Неутомимая грива
6-й-8-й	+2	Острый нюх
9-й-11-й	+3	Змеевидная Фокусировка
12-й-14-й	+3	Общение со змеями
15-й-17-й	+4	Шквал укусов
18-й-20-й	+4	Змеиное дежурство

ГРИВА МЕДУЗЫ

классах. Если у медузы несколько классов с такими особенностями, она может суммировать свои уровни в классах для определения силы её гривы.

КС Яда (Экс): Этот бонус применяется к КС спасбросков против атаки укуса медузы. Если она принимает змеиную форму с помощью облика животного, она также усиливает яд в этом облике.

Настороженность (Экс): Живые волосы медузы усиливают её чувства, даруя ей в качестве бонуса черту Настороженность.

Влияние на Змееподобных (Свх): Медуза получает +4 бонус к проверкам дикой эмпатии и Приручения Животных, проверяемых с любыми разновидностями змей.

Неутомимая Грива (Экс): С 3-го уровня и далее, змеиные волосы медузы способны защищать её, даже когда она спит. При наблюдении за окружающей обстановкой змеи могут использовать модификаторы Прислушивания и Отслеживания медузы. Она может приказать змеям разбудить её в случае опасности, или на определенное условие.

Острый Нюх (Экс): Для большинства змей острый нюх куда важнее, чем зрение. С 6-го уровня медуза получает способность перерабатывать информацию собранную её змеиной гривой, дающей ей способность Острый нюх.

Змеевидная Фокусировка (Экс): Начиная с 9-го уровня, медуза способна использовать своих змей для передачи магии. Когда она активирует заклинание с касанием на расстоянии, она способна наносить часть атаки своей змеиной гривой. Вдобавок, когда она применит заклинание яд таким способом, КС спасброска повышается до КС яда от её змеиной гривы.

Общение со Змеями (Пдз): На 12-ом уровне медуза приобретает способность при желании разговаривать со змеями. Эта способность идентична общению с животными, но в данном случае она применима только к змеевидным существам.

Шквал Укусов (Экс): На 15-ом уровне змеиная грива медузы становится более агрессивной. При проведении полной атаки она провести еще одну атаку укусом; обе атаки проводятся со -2 штрафом. когда она применяет змеиную фокусировку для выполнения касательной атаки, она не может проводить шквал укусов.

Змеиное Дежурство (Экс): С 18-го уровня и далее, медуза получает великую способность – видеть через глаза своей гривы. Она получает всестороннее зрение, и не может быть фланкирована. Если она в этом раунде проводит атаку укуса, то на этот раунд она теряет данные преимущества.

Новая Отличительная Черта: Выделяемый Яд [Расовая]

Ваша змеиная грива производит большое количество яда, которое вы можете наносить на оружие, или смешивать его с другими жидкостями.

Необходимые Условия: Медуза, Тело 13+, сумма кубиков хит-поинтов и уровней по классу не ниже 9 или выше.

Преимущество: Полнораундовым действием вы способны выдоить яд со своей змеиной гривы. Этот яд можно нанести или на оружие, или в пищу или в питье, где он действует как введенный яд. Если целевое оружие или субстанция в вашей руке, вы можете нанести

яд как часть от полнораундового действия; в противном случае яд остается на месте. Вы не рискуете быть отравленной при обработке объектов своим собственным ядом.

Этот выделяемый яд медузы сохраняет свою отравляющую способность на протяжении 10 минут, а затем становится безвредным.

Применять это способность вы можете количество раз, равное модификатору вашего Телосложения.

Обычно: Медуза способно применять свой яд лишь при укусе её змей.